

वीडियो गेम संगीत

एलिजाबेथ केलर



फोटो: www.videogameslive.com

युवाओं को लुभा रहे हैं ऑर्केस्ट्रा

वी

डियो गेम्स

सांस्कृतिक रूप से महत्वपूर्ण

हैं।” वीडियो गेम्स उद्योग की अंदरनी जानकारी रखने वाले टलारिको के इस बयान को दोस्तों के एक समूह के सामने रखिए और संभावना है कि गर्मार्गम बहस शुरू हो जाएगी। टलारिको वीडियो गेम्स का संगीत बजाने वाले विच्छयात सिम्फनी ऑर्केस्ट्रा के साथ सीधे दिखाए जाने वाले एक कार्यक्रम के सह निर्माता हैं और उनका कहना है कि ‘गेमर्स’ और संगीतकारों के बीच शो की समान लोकप्रियता वीडियो गेम्स के बढ़ते सांस्कृतिक महत्व को रेखांकित करती है। वीडियो गेम्स लाइव (www.videogameslive.com) जिसमें कॉस्ट्यूम पहने हुए चरित्र, ऑर्केस्ट्रा, कोरल ग्रुप और लाइव शो शामिल होते हैं, किसी रॉक कार्यक्रम से टक्कर ले सकता है। यह वर्ष 2005 में तीन प्रस्तुतियों के साथ शुरू हुआ था और वर्ष 2007 में पूरी दुनिया में लगभग 30 प्रस्तुतियों तक आगे बढ़ चुका है। इनमें से कई ने हजारों दर्शकों को आकर्षित किया।

टलारिको का कहना है कि वीडियो गेम्स में संगीत पृष्ठभूमि की तरह तैयार किया जाता है, लेकिन “यह किसी फ़िल्म के संगीत जितना ही भावनात्मक होता है।” दर्शक हंगामा करने की प्रवृत्ति वाले होते हैं, बार-बार तालियां बजाते हैं और गाते हैं।

सैन जोस, कैलिफ़ोर्निया में द सिंफनी सिलिकॉन वैली द्वारा क्लासिकल ऑर्केस्ट्रा मेडली संगमेंट की प्रस्तुति। इस प्रस्तुति की प्रेरणा देने वाला वीडियो गेम फ्रॉगर स्क्रीन पर चल रहा है।

ओबो के एक कलाकार ने कहा कि वीडियो गेम्स लाइव में काम करने से पहले किसी ने भी उसके लिए तालियां नहीं बजाई, हालांकि उसने 40 साल तक ऑर्केस्ट्रा बजाया। उसे यह अच्छा लगा।

एक पेशेवर ग्रुप मास्टर कोरेल ऑफ वाशिंगटन के सहायक कंडक्टर डेनियल ओज़मैट का कहना है, “ऐसा लगता है कि इस तरह के प्रोडक्शन लोकप्रिय हो रहे हैं। ऐसा करने में काफी मज़ा आता है।”

वीडियो गेम्स म्यूज़िक कार्यक्रमों के बारे में बड़े शहरों के अखबारों में विज्ञापन नहीं दिए जाते। बल्कि वे यूट्यूब (www.youtube.com) पर ‘सेलफोन मूवी’, सोशल नेटवर्किंग साइट और वीडियो गेम्स स्टोर्स में प्रत्यार्थी पर निर्भर करते हैं। ओज़मैट कहते हैं, “हम पारंपरिक रूप से जो करते हैं, उसमें यह बड़ा बदलाव है।”

क्लासिकल, पारंपरिक ऑर्केस्ट्रा घटने दर्शकों के कारण मुश्किल में हैं। वे युवा लोगों को आकर्षित करने के लिए ज़्यादा लोकप्रिय मसाला डालने की कोशिश कर रहे हैं। वर्ष 2004 में, जब लॉस एंजिलिस फिल्हारमोनिक ने वीडियो गेम फ़ाइनल फ़ैटेसी से जापानी संगीतकार नोबुओ येमात्सु का संगीत बजाकर उस समय के लिहाज से एक साहसिक कदम उठाया। एक ट्रेड जर्नल के मुताबिक कार्यक्रम की सभी टिकटें तीन दिन में बिक गईं।

नेशनल सिम्फनी ऑर्केस्ट्रा के बिगुल बजाने वाले ग्रेग मुल्काही का कहना है कि उनके ऑर्केस्ट्रा ने जून 2007 में वाशिंगटन डी.सी. में जॉन एफ. केनेडी सेंटर में जो वीडियो गेम लाइव कसंट पेश किया, उसने “युवा दर्शकों को आकर्षित

सैन फ्रांसिस्को, कैलिफोर्निया में हेलो सेगमेंट की प्रस्तुति में सिर्पिनोगाइज़ लाइटिंग, लाइव एक्शन और दर्शकों के साथ संवाद खासियत है।



किया। उनमें काफी किशोर थे और दोनों रात के शो खचाखच भरे थे। मैं सोचता हूं कि हम भविष्य में और शो करेंगे।”

नेशनल सिम्फनी ऑर्केस्ट्रा के गर्भियों के कार्यक्रम में ‘फेंटेस्टिक प्लेनेट’ भी शामिल है, जिसमें बीथोवन, डेबुसी, वॉन विलियम्स और स्ट्राविंस्की का संगीत है, जो नासा की बाहरी अंतरिक्ष की फ़िल्म की रिकॉर्डिंग के साथ बजाया गया है— और कार्टूनों के साथ ‘बग्स अॅन ब्रॉडवे’ भी शामिल है।

टलारिको का कहना है, “‘ऑपेरा ऐसे लोगों को लाने के लिए तैयार किए गए, जो कॉस्ट्यूम्स या कहनियों से आकर्षित हो सकते थे।’” उन्हें ऐसे दर्शकों से ई-मेल मिलते हैं, जो पहले कभी सिम्फनी देखने नहीं गए थे। उनका कहना है, ‘मैं उन्हें बीथोवन के नाइंथ, वागनर आदि के बारे में बताता हूं।’

ओज़मेंट का कहना है कि उनके ग्रुप ने एक ‘तैयार भाषा’ में कार्यक्रम के कुछ हिस्से गाए और उसे रिहर्सल में मजा आया। उन्होंने कहा, “एक तरह से यह अब भी क्लासिकल संगीत है। फर्क सिर्फ़ इतना है कि इस कार्यक्रम में काम करने वाले हमारे कुछ गायक इस संगीत को लेकर बहुत रोमांचित थे, क्योंकि वे इन (वीडियो) गेम्स में काम करके बड़े हुए।”

33 साल के मुल्काही ऑर्केस्ट्रा के सबसे युवा सदस्यों में एक हैं। उनका कहना है कि उन्होंने वीडियो गेम्स लाइव में शामिल कई गेम्स बजाए हैं। उन्होंने कहा, “जब मैं बिगुल नहीं भी बजा रहा होता था, तब भी मैं स्क्रीन देख कर संगीत का मजा ले रहा होता था।”

एकेडमी ऑफ इंटरएक्टिव आर्ट्स एंड साइंसेज के प्रेसिडेंट जोसेफ ओलिन के मुताबिक 30 अरब डॉलर की वीडियो गेम इंडस्ट्री पिछले 15 साल में काफी बदल गई है। चूंकि कंप्यूटर ज्यादा डिजिटल सूचनाएं स्टोर करते हैं, इसलिए वीडियो गेम्स के संगीत में नाटकीय सुधार हुआ है।

1972 में पहला व्यावसायिक गेम पोंग बाजार में आया। वीडियो गेम्स लाइव ऑर्केस्ट्रा के कुछ पहलुओं की नकल के साथ शुरू होता है। संगीत सितंबर 2007 में अपनी रिलीज के पहले 24 घंटों में 17 करोड़ डॉलर से ज्यादा कमाने वाले गेम हेलो 3 के जटिल गाने तक पहुंचता है। हेलो 3 ने किसी मनोरंजन उत्पाद द्वारा एक दिन

में सबसे ज्यादा कमाई का रिकॉर्ड भी कायम किया। इसने स्पाइडरमैन-3 फ़िल्म से हुई कमाई के आंकड़ों को भी पीछे छोड़ दिया।

आज एक अग्रणी गेम प्रकाशक इलेक्ट्रॉनिक्स आर्ट, इंका के पास अपने वीडियो गेम संगीत के लिए बैंड तैयार करने के लिए अपने म्यूजिक लेबल हैं। जापान में नामको बंडाई होलिंग्स इंक द्वारा जारी एक वीडियो गेम कटामारी दिमासी का साउंडट्रैक जापान और अमेरिका में एक लोकप्रिय म्यूजिक सीडी बन गई है।

ऑयवा यूनिवर्सिटी में मनोविज्ञान के प्रोफेसर और हिंसक सामग्री वाले अनेक वीडियो गेम्स के आलोचक डगलस ए. जेंटाइल का कहना है कि जिस तरह वीडियो गेम एक कला का रूप ज्यादा ले रहे हैं, वे ज्यादा खतरनाक भी हो सकते हैं।

जेंटाइल ने वीडियो गेम्स के बच्चों पर हिंसक प्रभावों के बारे में एक किताब लिखी। उनका कहना है, “‘महान कला का हम पर असर होता है।’” उन्होंने ध्यान दिलाया है कि अमेरिकन एकेडमी ऑफ पीडियाट्रिक्स अगले साल मीडिया हिंसा पर एक अपडेट जारी करेगी, जिसमें वीडियो गेम्स के बारे में ज्यादा जानकारी शामिल होगी।

जेंटाइल का कहना है कि हिंसक खेल लघु अवधि और दीर्घ अवधि में आक्रामक विचारों, भावनाओं और व्यवहार को बढ़ाते हैं।

वीडियो गेम्स लाइव के निर्माता वीडियो गेम इंडस्ट्री का समर्थन करते हैं और वे उसके उत्पादों को युवा लोगों के लिए खतरे के रूप में नहीं देखते। लेकिन वे यह बात सोच कर भी खुश हैं कि ये शो कुछ दर्शकों को गंभीर संगीत की ओर मोड़ रहे हैं।

कोरेल के निदेशक ओज़मेंट ने कहा, “‘हम युवा पोढ़ी के संपर्क में रहना चाहते हैं और उन्हें यह बताने का रास्ता चाहते हैं कि कि हम क्या करते हैं और जब स्क्रीन पर वीडियो नहीं होता, तब भी यह संगीत कितना अच्छा है।’”

“पिछले 200 साल में ऐसे संगीत की हजारों रचनाएं तैयार हुई हैं जिनमें कहनियां हैं— आपको तस्वीरें अपने दिमाग में ही नज़र आ जाती हैं।”

एलिज़ाबेथ केलर यूएसइनफो की कार्यालय लेखिका हैं। इस लेख के बारे में अपने विचार editorspan@state.gov पर भेजिए।